

Model Pengenalan Aksara Jepang Menggunakan *Augmented Reality* dan *Optical Character Recognition*

¹⁾Meland Tetumanto Neno, ²⁾Ramos Somya

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Kristen Satya Wacana

Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50711, Indonesia

Email: ¹⁾meland.neno@gmail.com, ²⁾ramos.6005@gmail.com

Abstract

To perform a good communication, people need to use a good language. As one of the most spoken language on earth, Japanese language has its own level of difficulty. Not only vocabulary and grammar, the difficulty of learning Japanese also comes from its writing system. It is caused by 3 categories of Japanese alphabet: kanji, katakana, and hiragana. Therefore it takes a system to simplify the Japanese alphabet learning process. This research produces a Japanese learning application, especially Japanese character identification and familiarization. The alphabet learning consists of writing stroke and pronunciation of the characters. The application is based on Android and use Augmented Reality and Optical Character Recognition technology to help the learning of Japanese alphabet visually.

Keywords: *Japanese language, Android, Alphabet, Augmented Reality, Optical Character Recognition*

Abstrak

Untuk dapat berkomunikasi dengan baik, manusia membutuhkan bahasa yang baik. Sebagai salah satu bahasa yang paling banyak digunakan, bahasa Jepang memiliki tingkat kesulitan tersendiri. Tidak hanya mengenai kosa kata dan tata bahasa, kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang juga terdapat pada sistem penulisannya. Hal itu dikarenakan aksara bahasa Jepang yang terdiri dari 3 kategori, yaitu kanji, katakana, dan hiragana. Dalam menghadapi permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu sistem yang dapat mempermudah proses pembelajaran aksara bahasa Jepang tersebut. Penelitian ini menghasilkan aplikasi pembelajaran bahasa Jepang, khususnya pengenalan karakter Jepang. Pembelajaran yang dilakukan adalah cara penulisan dan pengucapan karakter bahasa Jepang. Aplikasi yang dihasilkan berbasis Android dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* dan *Optical Character Recognition* untuk melakukan pembelajaran aksara bahasa Jepang secara visual.

Kata Kunci: Bahasa Jepang, Aksara, Android, *Augmented Reality*, *Optical Character Recognition*

1) Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Jurusan Teknik Informatika, Universitas Kristen SatyaWacana Salatiga.

2) Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.